

LA MANIPULACIÓN INFORMÁTICA EN LAS IMÁGENES ONÍRICAS DE HANNAH GAL

Iñigo Sarriugarte

Universidad del País Vasco

"La fusión de la pintura tradicional,
el dibujo y la fotografía con el arte digital
es para mí la esencia de mi creatividad
y una gran fuente de inspiración"

Hannah Gal

INTRODUCCIÓN

Algunos pensadores como José Luis Brea y Annette Hübsch encuentran más apropiado el término postfotografía que el de digital. El prefijo de "post" da cuenta de las diferencias tecnológicas obvias entre la fotografía tradicional y las nuevas tecnologías de la imagen, a la vez que conserva el término "fotografía", que muestra una continuidad en un sentido más que el tecnológico.

José Luis Brea¹ aboga por una terminología relacionada con la postfotografía, debido a la multiplicación exponencial del collage y la fotocomposición, gracias a la asistencia del ordenador. Este desarrollo técnico actúa como un segundo obturador, expandiendo el tiempo interno de la fotografía al ensanchar el tiempo de captura en un segundo tiempo de procesamiento o de postproducción. La fotografía se ha vuelto narrativa, ya que su tiempo de exposición se ha expandido más allá del instante abstracto de la captura. El ordenador se presenta como segundo obturador y dispositivo de postproducción de la imagen capturada con su capacidad de desenvolver la técnica alegórica de recomposición y collage, disimulando las costuras, lo que da como resultado la reconstrucción efectiva de un espacio de representación. En definitiva, unos procesos de trabajo totalmente alejados en el tiempo y antagónicos en su presentación respecto a los fotomontajes realizados a principios del siglo XX por los constructivistas y conocidos como "poligrafía", donde no tenían ningún reparo en mostrar los cortes y pegotes con los que se componían estos montajes. Rodchenko y El Lissitzky emplearon esta técnica, que se puede definir como una fusión de fotografía, collage, diseño y tipografía, pasando todas estas técnicas por el tamiz de la fotomecánica.

Realmente, parece que en la actualidad al combinar distintos campos autónomos estamos nuevamente acercándonos al espíritu de esta poligrafía, pero esta vez simulando los cambios y combinaciones. La síntesis es el símbolo de esta época donde fotografía digital, infografía, grabado y videoarte se diluyen, dejando de ser disciplinas autónomas para incorporarse a un proyecto superior, que permita una mayor y mejor manipulación de imágenes.

Ciertamente, la objetividad de la fotografía tradicional se pierde en la imagen digital. En este sentido, resulta evidente que la mayoría de los críticos opinen sobre el criterio distintivo de la postfotografía, no siendo su base la objetividad/verdad de la imagen tradicional.

La querella entre la fotografía tradicional y digital o postfotografía resulta más que palpable. Ahora la posibilidad de su manipulación está más cerca que nunca. La fotografía desde que se sitúa en la era digital conlleva alteraciones y desestructuraciones continuas, ya que su relación con la orbe infor-

mática proporciona una patente transformación, así como renovadas posibilidades que hay que aprender y asumir. En este sentido, el aspecto del continuo aprendizaje técnico es una parte fundamental de todo el proceso. Por ejemplo, el fotógrafo digital Pedro Meyer² afirmaba que perdía un 35% de su tiempo simplemente en solucionar problemas técnicos o problemas varios cuando las cosas no funcionan como debieran.

Desde la década de los 90, la postfotografía se presenta como un campo ilimitado en sus aplicaciones, recabando en inéditas propuestas y procesos de ejecución y alteración de la imagen. Resulta curioso que en 1929, Franz Ron ya adelantaba que "la importancia en la historia de la humanidad del desarrollo de aparatos como la cámara radica en resultados cada vez más complicados, con manipulaciones cada vez más simples. Sólo cuando los medios técnicos se simplifican tanto que pudieron ser aprendidos con rapidez se convirtieron en el teclado de la expresión de muchos."³

DESARROLLO DE LA FOTOGRAFÍA DIGITAL

El origen de esta modalidad fotográfica se remonta varias décadas atrás, exactamente podríamos situarla durante la década de los años 70 con los primeros vuelos de naves rusas y norteamericanas al espacio, ya que por entonces la emisión y transmisión de imágenes se comenzó a efectuar mediante el formato digital. No obstante, la fecha más popular se situaría a principios de los años 90, llegando a convertirse a principios del siglo XXI en una práctica claramente extendida a nivel profesional. De hecho, en breve plazo ubicará en un segundo plano a la fotografía tradicional.

En un afán histórico sobre el tema, deberíamos comentar que en 1995, Kodak lanzó al mercado una nueva marca, Kodak Digital Science, abanderando la oferta digital (hardware, software y servicios). Entre sus principales objetivos, estaba conseguir una calidad superior de imagen a la vez que se reducían los precios de salida de estos mecanismos. Posteriormente, otro de sus aciertos fue conseguir cámaras de menores dimensiones, de hecho, en la actualidad el mercado ya está inundado de reducidas cámaras digitales, que además pueden incorporar diversas funciones como la reproducción de archivos de MP3 o la grabación de vídeo.

En especial, se planteaba un nuevo problema: la manera de conectar la máquina de fotos a otros equipos de carácter informático o televisivo. En este sentido, en pocos años, los avances han resultado sorprendentes, por ejemplo, ya son numerosas las marcas de televisión que permiten la visualización de imágenes guardadas en formatos habituales, de esta manera, con una pantalla de 15 y 20 pulgadas, incluyendo un slot PCMCIA y un slot que pueda aceptar la mayoría de las tarjetas de memoria removibles, es posible observar fotografías y diapositivas digitales en el televisor, simplemente instalando la tarjeta de sus cámaras. Debemos aclarar que la existencia del USB ha facilitado enormemente que estos dispositivos puedan ser interconectados. Incluso, en la actualidad, ya se ha abordado la conexión sin la necesidad del cable, mediante tecnologías inalámbricas.

Con el almacenamiento de las imágenes, la cámara digital se separa claramente de las pautas más tradicionales. El antiguo mecanismo físico-químico y los procedimientos propios del revelado y el positivado de las películas de haluro de plata se reemplaza por imágenes capturadas a un computador (PC o Macintosh) con unas condiciones mínimas de RAM, memoria de disco y procesador matemático para imágenes. Por lo tanto, deberíamos aclarar que la memoria es una de las diferencias fundamentales entre la postfotografía y la tradicional. La cantidad de fotografías que caben en la memoria depende de la calidad de las imágenes. Las cámaras digitales manejan dos tipos de memoria: interna y externa. El uso de esta última amplía el espacio de almacenamiento, siendo lo ideal contar con ambas.

Su calidad aumenta si se integra un scanner fotográfico, a modo de ampliadora electrónica, que permita insertar en el ordenador imágenes digitalizadas. De esta manera, se depositan imágenes fotográficas en los softwares para su posterior manipulación y edición, tal y como lo realiza la artista londinense Hannah Gal. Evidentemente, se observan sustanciales cambios respecto a los modos tradicionales, produciéndose saltos cualitativos y cuantitativos, entre estos, la precisión del enfoque, variaciones de la temperatura de color, manipulación de la gama de revelado, efectos especiales, facilidad de retoque y mezcla de imágenes.

Esta modalidad adquiere un gran valor resolutivo y aplicativo a través de los procesos del escáner, la manipulación de imágenes con Corel Draw, Photostyler y Photoshop, así como otros programas de infografía y 3D.

La manipulación puede darse en todos los sentidos, desde la alteración estética de la imagen hasta la distorsión del propio contenido del mensaje que se quiere transmitir. Esta manipulación permite crear secciones que no existen en el estado actual de conservación de las piezas, intentando que nuestras aportaciones técnicas no sean visibles para el espectador y, de esta manera, intentar que la percepción del objeto manipulado sea lo más cercana posible al original. Por otra parte, se observa también la construcción de aquellas partes deterioradas por el paso del tiempo, resultando la faceta del retoque una leitmotiv fundamental en estas aplicaciones. La restauración de la propia fotografía, motivado por la antigüedad del original o por sus inadecuadas condiciones de conservación, con una calidad bastante deficiente, debido a la existencia de motas y pelos, permite la eliminación de todo este tipo de impurezas. Por lo tanto, se puede afirmar que la fotografía digital tiene una productiva labor en el campo de la restauración y conservación de la documentación de imágenes.

BREVE RESEÑA BIOGRÁFICA DE HANNAH GAL

Nace en 1976 en Israel, donde cursa sus estudios de Bellas Artes, interesándose posteriormente por la fotografía. Después de experimentar con diferentes lenguajes artísticos, se inclina por la fotografía, afición que siempre había tenido y que desde luego no surgió como algo espontáneo. Especialmente, sería tras instalarse en Londres cuando comience a conocer las amplias posibilidades de la alteración fotográfica, profundizando en las diversas técnicas informáticas que permitían todo este tipo de manipulaciones.

Realiza posteriormente diferentes exposiciones en galerías de arte londinenses, incluyendo las famosas Roy Miles, Sotheby's, Zelda Cheattle Gallery e Ilford Centre. Especialmente, debemos destacar el año 1999 con cuatro exposiciones individuales que tuvieron una notable repercusión, en los medios de comunicación británicos, estamos hablando de "Future So Bright", "Virtually Yours", "Past Present Fusión (the Edge)" y "Past Present Fusión", en Metro Imaging de Londres.

Un año más tarde, se encarga de diseñar la tarjeta de Navidad para el Primer Ministro Tony Blair. Durante este año, expone en Colville Place Gallery y Conningsby Gallery, siendo nominada para el prestigioso premio "Beck's Futures" en el Institute of Contemporary Arts (ICA) de Londres. Durante el 2001 es la ganadora del CreativeBase's showcase. Igualmente, se publican trabajos suyos en las revistas "What Digital Camera" y "Digital Photography".

Esta joven israelita afincada en Londres se ha dado a conocer tanto como artista digital como diseñadora en el exigente mercado británico, gracias a los primeros encargos realizados por parte de Corbis Images y Amnesty International, entre otros, para posteriormente comenzar a realizar propuestas de diseño más elaboradas con Apple, Kodak, British Telecom, BBC, CNN, MTV y Sony Music.

También, ha presentado contribuciones en numerosas publicaciones reconocidas del ámbito fotográfico y digital, caso de British Journal of Photography, Profesional Photographer, Electronic Imaging, Digital Photographer, Macworld, Computer Arts, Creative Review y PhotoArts International.

Ha participado como jurado en numerosos certámenes y concursos de fotografía y diseño digital europeo, por ejemplo, los Premios de prensa Nikon, los Premios para estudiantes de Metro y los Premios para trabajos digitales de la Asociación de Fotógrafos Británicos. Igualmente, es parte constante de la mesa de jurado para elegir el calendario de Adobe desde que lo ganó en 1995.

Ha tomado parte en numerosos programas televisivos. También, ha impartido conferencias en nombre de Media Trust, Adobe y Corbis Images. En la actualidad, diversas obras suyas se distribuyen por colecciones públicas, destacando cuatro fotografías en la colección permanente del Museo de Arte de Moscú, así como obras en colecciones privadas en Israel y Londres.

Esta artista, que se ha definido así misma como una "creativa"⁴, ha completado un CD libre de derechos de autor con imágenes de bebés y niños para Corbis Images. También, se ha adentrado en el mundo del cine, realizando varios cortos. Durante 1999, realiza su primer trabajo en CD de 3 minutos y 45 segundos titulado "Breathe", siendo emitido con un notable éxito en el ICA y en el LUX Cinema de Londres. El film "Breathe" fue filmado en el tradicional 16mm, transferido posteriormente a formato digital y combinado con un underwater film DV. El tema del cortometraje se relaciona con una mujer que se está ahogando. La segunda producción titulada "Angels" resulta más una composición con animación bajo creación de software que propiamente un cortometraje. En cambio, "Hollow Men" y "Daddy's Girl" son propuestas claramente cercanas al mundo de la cinematografía. En este sentido, ha recibido premios por sus trabajos cinematográficos en el Greenwich Festival y en el de Portobello.

EXPLICACIÓN DE SU OBRA

Sus primeras propuestas en el marco de la fotografía se relacionan con el retrato, aplicando posteriormente pintura sobre las fotos, de ahí obtuvo un resultado, que tuvo un cierto eco en distintos medios escritos. Pero, quizás su principal descubrimiento fueron las posibilidades técnicas que le aportó el programa informático Adobe Photoshop, lo que ella ha llamado como "el principio de una nueva fase en su vida artística"⁵. Las posibilidades digitales de Adobe Photoshop le permitió llevar su trabajo más allá, realizando además de las habituales instantáneas creativos retoques posteriores.

Su interés por la alteración de la imagen tanto en forma como en color comienza cuando en Londres observa una demostración realizada con el Photoshop en un Mac. Es a partir de este momento cuando su anterior interés por la fotografía se dirige hacia una vorágine de alteración y renovación a favor de la imagen, observando que se podía crear todo un nuevo lenguaje a raíz de la unión del dibujo, la pintura y la fotografía, utilizando todo tipo de herramientas informáticas para alterar, copiar y desestructurar las imágenes.

Evidentemente, la artista encuentra la fluidez de su proceso creativo en la alteración del diseño de sus retratos tradicionales. Su trabajo viene marcado por una nueva estrategia, al crear nuevas realidades y trastocar las existentes a gusto del usuario o de la propia artista. Su línea de alteración de la realidad se enlaza con la planteada por otros realizadores, caso de James Coleman, Jo Brand, Zhan Yuang, Glenda Jackson, Auberon Waugh, Anita Roddick y David Puttnam, creadores digitales que han alterado todo tipo de realidades, paisajes, retratos y escenas cotidianas. La obra de muchos de estos artistas nos sitúa ante una nueva modalidad artística, que bien podría ser llamada "fotografía-simulación" o

"arte de la simulación", siendo esta especialidad protagonizada por la potencialidad técnica del medio digital, que busca ante todo una imagen lo más real posible para que nos haga dudar de lo que es lo auténtico. En cualquier caso, la obra de Hannah Gal trasciende esta duda, situándonos en unos espacios marcados por la fantasía y creatividad en su estado puro.

Las imágenes resultantes de su proceso creativo proceden de gráficos y de una exquisita, amplia y rica paleta cromática. En definitiva, un trabajo que se sustenta en la creatividad como en una habilidad técnica que le permite manipular el original de manera digital, permitiendo la creación de nuevas imágenes caracterizadas por la inspiración visual.

Su principal herramienta de trabajo ha sido el Mac, especialmente suele trabajar con un Apple Power Mac G4 y un Titanium PowerBook G4 cuando realiza algún viaje. También, utiliza el Umac Fatbed Scanner o el Umax PowerLook III y las habituales cámaras digitales y tradicionales, entre las que se encuentran la Fuji MX-2900 Zoom, Fuji FinePix 602Z y Fuji FinePix S2 Pro. En este sentido, el trabajo con el PC no es más que algo testimonial y puntual.

El Mac le permite trabajar como si fuera un auténtico lienzo con los distintos colores existentes en la paleta. De hecho, afirmó lo siguiente: "I can definitely say that my Mac is the centre of my universe"⁶. El trabajo informático le permite que todo esté bajo control, no dejando prácticamente nada al azar. "The computer controls everything we do - and not just addresses and phone numbers. If you're a creative person, everything is taught there, everything is generated there, everything is output from there"⁷.

Emplea la última tecnología con el propósito de combinar gráficos (raw graphics) con otras imágenes, creando capas sobre la pantalla. Para este objetivo, utiliza Photoshop, Illustrator y Final Cut Pro, lo que le permite alterar las escenas originales, creando a partir de aquí toda una amplia variedad de imágenes, colores y composiciones novedosas, así como imágenes para cortometrajes.

Todo su trabajo se almacena en archivos digitales con el propósito de no perder nada de calidad "Digital files also mean zero loss of quality"⁸. La artista aboga por el uso de estos archivos digitales, sustituyendo a las diapositivas, ya que con el paso del tiempo la calidad de colores merma notablemente. Se trata de una cuestión de calidad, ya que el archivo digital preserva la calidad original, indiferentemente del número de copias producidas a partir del primero.

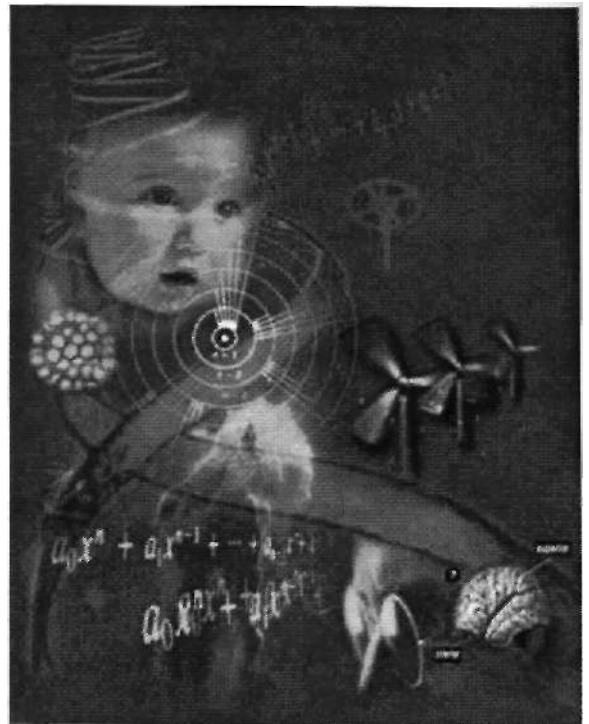
La imagen "Fantasía" (Foto 1) está extraída de la animación titulada "Angels", que se presenta en el Festival de Edimburgo de 1999, donde se usaba un solo retrato como punto de partida y base de la producción. Las imágenes se realizaron con la ayuda de Adobe Photoshop 7.0, After Effects y Premiere, junto con una música encargada expresamente para la película. La artista hizo especial hincapié en el proceso de creación de la imagen, describiendo y detallando cada uno de los pasos ejecutados.





"Enfado" (Foto 2) es creada para una biblioteca fotográfica. El proceso de realización se desarrolla a partir de fotografiar fotos de personas con rostros realmente enfadados y encolerizados. No obstante, decidió no quedarse únicamente ahí, sino que en busca de una posición más artística, plantea la búsqueda de otra imagen, que asuma la alteración necesaria para desestructurar la imagen original, alterando su formalización originaria, por lo que emplea la imagen de un felino con expresión amenazante. Para la artista, esta imagen captaba con total expresividad la emoción de agresividad y violencia. Para realzar la expresión original empleó diferentes lápices de colores de Adobe Photoshop con el objetivo de lograr una propuesta artística. Su último paso fue llevar a la imagen una fotografía original del fuego, empleando un filtro de desenfoque de movimiento.

En "Ciencia" (Foto 3) se realiza un trabajo clásico mediante Adobe Photoshop al poner varios elementos juntos con imágenes que ella misma empezó a dibujar, caso del elemento del ADN con Illustrator, siendo transferido como capa separada dentro de la conexión general. En cambio, otras imágenes fueron fotografiadas y otras encontradas en bibliotecas para imágenes en stock. La obra fue encargada por la revista dominical de un periódico, para ilustrar un artículo de portada sobre la ciencia en el Reino Unido.



Su interés por los retratos siempre ha quedado manifiesto, tal y como ocurre con "Retrato Azul" (Foto 4) para la revista "The Var". La imagen alterada, retocada y transustanciada parte de una fotografía en blanco y negro de un modelo en actitud malhumorada. La artista utiliza pinturas reales alrededor de la figura para posteriormente trasladarla a Adobe Photoshop. Gracias a las posibilidades de este medio emplea líneas azules y negras a la vez que aumenta los niveles de saturación para dar mayor profundidad a la imagen.

Tal y como observamos en estas imágenes, la fotografía digital permite producir imágenes cada vez más oníricas, virtuales y menos reales, siendo un motivo de inestabilidad para toda la fotografía documental y de testimonio o crónica, generando el recelo y la desconfianza de un público que es consciente de esta capacidad de alterar la realidad testimonial. La manipulación del proceso constituye un procedimiento técnico, que comienza con la toma del impreso. De hecho, este uso puede ser ampliamente empleado en el campo de la creación como del fotoperiodismo. La manipulación fotogénica llevada al fotoperiodismo rompería su credibilidad como testimonio por parte del receptor. Este aspecto está siendo un motivo de preocupación para todo el estamento periodístico, claramente preocupado por mantener una objetividad de la imagen, sin su manipulación digitalizada. José Luis Brea afirma que es "algo que afecta radicalmente a toda la economía de la representación, a toda la relación de la conciencia con el ser, desjerarquizando su organización y desviando sus órdenes hacia el desnudamiento de su condición simulatoria, hacia la puesta en evidencia de su carácter de productividad de apariencias puras."⁹

En "Eva Pascoe" (Foto 5), trata digitalmente una cara conocida, que aparece en una fotografía realizada por la propia artista, al igual que lo hizo con el resto de retratos para la exposición "Virtualmente Tuya", en el Cyberia Café de Londres en 1999. La imagen corresponde a una de las columnistas del diario "The Independent". La idea del vuelo proviene de la misma retratada, ya que le comunicó a la artista su deseo de salir tal y como aparecía en un sueño, donde se encontraba volando entre diferentes elementos. El resto de elementos que aparecen en la fotografía proceden de fotografías originales y de CDs libres de derechos de autor.



La separación entre la imagen digital y la tradicional resulta palpable con estos trabajos. La disyuntiva viene cuando la imagen es trastocada y alterada al ser pasada al programa informático y las posibilidades técnicas aportadas por los pixels mejoran su resolución y alteran la propia realidad.

Evidentemente, nos estamos encontrando con una nueva realidad alterada y denominada "hiperrealidad sintética", donde se deja atrás la propia realidad convencional. La fotografía pura queda alterada, ya que el ordenador con sus diferentes programas retoca la imagen fotografiada, alejándose de la teoría de que la fotografía es el medio que registra la realidad tal y como es. Por este motivo, se puede hablar del "arte de la alteración".

Nos alejamos de la fotografía pura, ya que la perfección de la manipulación de la fotografía digitalizada resulta sorprendente. Este nuevo medio muestra un acontecimiento totalmente hiperrealizado. La falsedad y simulación de lo real con la fotografía digital y su consiguiente interrelación con la infografía llega a límites de una absoluta realidad ficticia. La fotografía digital funciona a modo de fotomontaje tecnológico, disimulando con total exactitud los diferentes puntos de retoque y alteración en los fragmentos seleccionados y fusionados.



Nuevamente, de vuelta con el retrato, debemos destacar un autorretrato en blanco y negro, que acabó siendo la imagen representativa del "September Song" en el "Soho Multimedia Festival", que se suele celebrar en Londres. Con el título de "Futuro tan brillante" (Foto 6), Hannah Gal se fotografió a si misma, en el momento en que se protege los ojos del brillante sol veraniego, dejando impresa las marcas de la sombra. Posteriormente, la foto fue escaneada en Adobe Photoshop, para finalmente colorearla con diversos colores y añadirle saturación para realzar los colores. Igualmente, emplea un filtro de las Kai's Power Tools para duplicar instantáneamente la imagen innumerables veces y aplicar el resultado como si fuera una capa separada casi transparente. En estos momentos, la imagen, al ser manipulada electrónicamente, cuestiona el criterio de autenticidad, que siempre se le ha otorgado al medio fotográfico, como prueba testimonial de la realidad existente al otro lado de la cámara. La tecnología digital roba a la fotografía de su potencial de verdad esa conexión existencial, hasta ahora unida a su referente. En un principio, la fotografía requería de un referente en la natura-

leza, pero ahora el nuevo producto digital no precisa de este, ya que es capaz de crear sus propios mundos virtuales a partir de la nada, así como la propia modificación de la propia realidad observada.

Su trabajo en Internet ha sido amplio y vistoso, especialmente debemos recordar las distintas creaciones para el diario on-line "The Independent". Son imágenes que pasan por los habituales procesos de alteración, realce y transformación digital, caso de "WWWorld" (Foto 7). En este trabajo, Hannah Gal crea el globo en una aplicación de 3D y lo guarda como archivo TIFF. Posteriormente, emplea como es de costumbre Adobe Photoshop para desaturar y para aplicar una tinta sepia. Es una visión de la nueva prensa mundial bajo el soporte de la información on-line. También, para este mismo diario creó la imagen "Sueños informáticos", con el objetivo de acompañar un artículo que versaba sobre usuarios que solían disfrutar soñando con diferentes aspectos informáticos. El diseño es simple y se basa en una persona que yace durmiendo, que corresponde a una amiga de la artista, mientras diferentes elementos de software y hardware surgen de su cerebro. Finalmente, la imagen fue empleada para ilustrar la portada de diversos libros.



En "Mariposas" (Foto 8), emplea imágenes de mariposas de un CD libre de derechos de autor. Con el Adobe Photoshop, copia esta imagen cuatro veces, transformando cada una de ellas mediante brillantes colores. Finalmente, añade la flor naranja en el centro para enfatizar el contexto y dar más dinamicidad al vuelo de las mariposas. La ilustración fue portada de la revista "Electronic Imaging", que venía marcada por el tema de la impresión.



PROCESOS DE TRABAJO

Los auténticos baluartes de la obra de Hannah Gal residen evidentemente en los medios técnicos e informáticos, que aplica en sus fotografías. Mientras la fotografía tradicional se basa en un proceso químico, la digital consiste en la transformación de una imagen bajo código binario con un programa informático que llega a interpretar su lenguaje. Tras tomar la fotografía digital esta puede ser enviada a un ordenador, se puede grabar en disquete u otra unidad portátil, enviarla a través de un correo electrónico o incluso imprimirla en papel tradicional, incluso el almacenamiento en archivos digitales posibilita que puedan ser enviados a una galería para su exhibición.

La fotografía digital permite tomar fotos más rápidas, más fáciles y económicas. De hecho, es mucho más rápido hacer la foto y verla en el ordenador que tenerla que revelarla y hacer hojas de contacto. Resulta mucho más dinámico "imprimir una imagen en la impresora, sin importar de que tipo sea que pararse en el cuarto oscuro frente a las charolas con químicos y todo el circo que ocurre alrededor de la ampliadora."¹⁰

La práctica totalidad de la fotografía digital producida en un estudio profesional debe ser retocada antes de ser reproducida en cualquier medio. Si se dispone de una imagen digital, un ordenador y el programa apropiado, los retoques pueden ser de mayor precisión, calidad y resolución. Retocar significa obtener de la fotografía digital toda la información que ésta sea capaz de darnos. En este sentido, con las Nuevas Tecnologías de la Imagen, "la imagen numérica construye su relación con lo real mediante la operatividad de la simulación visual: el simulacro interactivo sustituye a la imagen-espectáculo, trastocando el concepto de representación. También se define un nuevo régimen de discursividad, de sentido, de goce y de estética, con procedimientos en los que el proceso predomina sobre el objeto, la forma cede el lugar a la morfogénesis."¹¹

Martha Rosler defiende que la manipulación es integral a la fotografía. La historia de la misma no debe reducirse al realismo fotográfico, que no es una cualidad esencial del medio, sino que debe abarcarse en toda su complejidad en la que abundan las contradicciones¹². En este sentido, la semiótica ha atacado ya durante décadas la supuesta verdad de la fotografía. Por este motivo, para muchos teóricos y críticos, resulta paradójico que las imágenes manipuladas y simuladas se perciban como un ataque a esta supuesta cualidad esencial¹³. Hannah Gal, como usuaria experta de Adobe Photoshop, emplea Extensis Intellihance Pro, una herramienta de corrección para la imagen y el color, así como Mask Pro, que la permite desarrollar los pasos más difíciles, reduciendo el gasto de tiempo de manera sumamen-

te profesional y con calidad. Adicionalmente, Hannah emplea Extensis Portfolio para organizar y catalogar sus imágenes digitales. Estas herramientas resultan para la artista un medio para el desarrollo de la creatividad y la intuición artística.

Por este motivo, resulta inexacto hablar de fotografía digital pura, ya que son muchos los elementos que intervienen en el proceso, resultando el tratamiento final de la imagen un conjunto de hechos claramente interconectados. Esta proliferación y contaminación de medios ha sido perfectamente comentada por Régis Durand afirmando al respecto lo siguiente: "esta cuestión creo que debe ser considerada no tanto desde la perspectiva de una disolución de las especificidades de las técnicas utilizadas, sino en la de una dialéctica entre elementos heterogéneos, o también en la de una dialéctica en el interior de una misma práctica (por ejemplo, la fotografía), cuando otro medio la utiliza".¹⁴

Photoshop 7.0 ha permitido a la artista crear imágenes originales a la vez que modifica las fotografías mediante una amplia gama de herramientas de pintura, dibujo y retoques, de ahí que comente que "Photoshop es la herramienta que mejor posibilita las fusiones de mis trabajos, tanto los que son por encargo como los personales."¹⁵

El recurso de los Pinceles Artísticos de Photoshop resulta fundamental, ya que simula técnicas pictóricas tradicionales, como carboncillos y pasteles, que suelen aparecer en diferentes trabajos de la creadora. Este programa le ha permitido mejorar el color, el contraste e intervalo dinámico de cualquier imagen con un conjunto de herramientas, como el pincel corrector que elimina polvo, rayas, manchas, arrugas y cualquier defecto, buscando el disfrute de todas las posibilidades de edición y retoque más precisas.

Las imágenes son previsualizadas, etiquetadas y clasificadas con rapidez, mediante el uso de atajos de teclado personalizado. Experimenta libremente, sabiendo que puede deshacer o rehacer varios pasos de forma instantánea gracias a la paleta Historial.

Hannah Gal suele ajustar instantáneamente las imágenes de píxeles no cuadrados con distintas relaciones entre dimensiones. En algunas de las anteriores fotografías, coloca texto en trazados o formas de manera creativa, abordando tipografías nuevas y llamativas, y colocando el texto en trazados o dentro de formas, en este sentido, el aspecto de las tapas resulta fundamental, ya que consigue resultados espectaculares componiendo imágenes, texto y efectos en diversas capas que la artista controla, para agruparse en conjuntos, mediante la codificación del color y el bloqueo. Otra técnica que ha empleado ha sido crear variaciones de diseño para "dientes de forma" con las composiciones de capas, guardando las distintas combinaciones de capas en el mismo archivo.

El trabajo de la artista resulta muy metódico, realizando un seguimiento de todos los cambios aplicados a la imagen mediante la paleta Histograma. Como es habitual, suele utilizar filtros, de hecho, en su programa se disponen más de 95 diferentes.

Para el realce y la corrección de la imagen, también trabaja con Intellihance Pro, así la artista puede comparar y contrastar más de 25 vistas diferentes de una misma imagen simultáneamente. Esto le permite seleccionar las mejores vistas de cualquier imagen, tal y como si fuera vista por una pantalla, eliminando cualquier proceso o rastro de deterioro o error existente en la imagen del Photoshop. Igualmente, con Intellihance Pro, condensa más de 50 imágenes con pasos alterados en un momento. Todos estos pasos pueden ser salvados y aplicados directamente a las imágenes dentro de Photoshop. En general, ha empleado ambos medios (Photoshop e Intellihance Pro) con el propósito de combinar

En lo que se refiere a sus trabajos cinematográficos, ha empleado el Adobe Premiere, una de las últimas aplicaciones para la edición de vídeo no lineal, que viene marcado por sus posibilidades de edición de audio y vídeo en tiempo real, proporcionando un control preciso sobre todos los aspectos de la producción; de hecho, lo emplea porque transporta la producción de vídeo a un nivel totalmente nuevo. Igualmente, el Adobe After Effects 6.0 la permite la creación de animaciones y nuevos efectos visuales, proporcionando velocidad, precisión y las herramientas necesarias para producir animaciones y efectos visuales innovadores para películas, vídeo, DVD e Internet. Emplea este programa por el uso que se puede hacer de las funciones de estabilización y seguimiento de movimientos, junto con las herramientas avanzadas de transparencias y deformación y bajo unos 30 efectos visuales adicionales

Tal y como observamos, la artista necesita de una constante preparación y formación en distintos programas informáticos. En este sentido, los costes que requiere el trabajo digital son más costosos si los comparamos con la generación que creció sin el conocimiento de la era digital y que continuamente sigue haciendo uso de la fotografía tradicional. La máxima de "apretar el disparador" ha quedado relegada, ahora se necesitan conocimientos más sofisticados y tecnológicos, con el fin de buscar un mayor rendimiento creativo, técnico y artístico. El margen de conocimiento que se debe aplicar debe ser mucho mayor. En este sentido, Eugene Smith ya anotaba en los años 40 que "la fotografía es un medio de expresión poderoso. Debidamente, empleada, es un gran poder para nuestro mejoramiento e inteligencia; mal empleada, puede encender muchos fuegos inoportunos." ¹⁶

NOTAS

Nota: Las imágenes han sido capturadas de la siguiente página web:

<http://www.adobe.es/print/gallery/gal/main.html>

¹ BREA, J. L. La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales, Salamanca, Consorcio Salamanca; Centro de arte de Salamanca, 2001. p. 28.

² MEYER, R "Fotografía digital vs. fotografía digital", en www.zonezero.com/editorial/marzo01/marzo.html

³ ROH, F. Citado por FONTCUBERTA, J. Estética fotográfica, Barcelona, Editorial Blume, 1984, p. 129.

⁴ "Redefining Art with a Mac", en <http://www.apple.com/uk/creative/hannahgal>

⁵ "Galería Print. Hannah Gal", en <http://www.adobe.es/print/gallery/gal/main.html>

⁶ "Redefining Art with a Mac", en <http://www.apple.com/uk/creative/hannahgal>

⁷ "Redefining Art with a Mac", en <http://www.apple.com/uk/creative/hannahgal>

⁸ "Personal Art Archives: The Case for Digital Files". Hannah Gal. March, 2004. en http://www.myamericanartist.com/americanartist/online_exclusive/article_display.jsp?vnu_content_id=1000453619

⁹ BREA, J. L. Nuevas estrategias alegóricas, Madrid, Tecnos; Colección Metrópolis, 1991, p. 101.

¹⁰ MEYER, P. "Fotografía digital vs. fotografía digital", en www.zonezero.com/editorial/marzo01/marzo.html

¹¹ BRISSET, D. E. Fotos y cultura. Usos expresivos de las Imágenes Fotográficas, Málaga, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Málaga, 2002, p. 24.

¹² M. Lister: "Photography in the age of electronic imaging" en L. Wells (ed.): *Photography: A critical Introduction*, London, Routledge, 2000, p. 333.

¹³ S. Kember: "The shadow of the object", en L. Wells (Ed.) *The Photography Reader*, London, New York, 2003, p. 202.

¹⁴ DURAND, R. *El tiempo de la imagen. Ensayo sobre las condiciones de una historia de las formas fotográficas*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 1999. p. 91.

¹⁵ GAL, H. Adobe Print Center Galeria, en <http://www.adobe.es/print/gallery/gal/main.html>

¹⁶ SMITH, E. Citado por FONTCUBERTA, J. *Estética Fotográfica*, Barcelona, Editorial Blume, 1984, p. 178.